



## Spieltipps und Förderhinweise für Kindergarten und Schule

### **Thema:** **Frühe mathematische Bildung**

**Stärken stärken  
mit den pädagogischen Arbeitshilfen von Ravensburger.**

**Liebe Eltern, Erzieherinnen und Erzieher,**

die pädagogischen Arbeitshilfen von Ravensburger sind die ideale Ergänzung zu den Spielen unserer Reihe „Spielend Neues Lernen“.

Neben Hintergrundinformationen zum jeweiligen Thema erhalten Sie über die Spielanleitung hinausgehende Spieltipps für kleine und große Gruppen sowie hilfreiche Hinweise zur individuellen Förderung. Eine sinnvolle Unterstützung für die tägliche Arbeit mit Kindern!



Ritter Kunibert  
im Zahlenland



### **1. Aufgaben und Ziele frühkindlicher mathematischer Bildung**

Kinder machen schon in frühesten Kindheit grundlegende Erfahrungen mit Zahlen. Sie holen zwei Äpfel, laden drei Kinder ein, benennen ihr Alter, sehen die Preise im Supermarkt, Hausnummern, Zahlen am Telefon usw. Die Mathematik hilft Kindern, Wissen über die Welt aufzubauen und mit ihrem Leben zu verbinden. In der Auseinandersetzung mit konkreten Situationen in ihrem Alltag stoßen Kinder unwillkürlich auf Fragen und Probleme, die mathematisch gelöst werden können. Eine frühe mathematische Bildung ist sowohl für das Leben des Einzelnen als auch für die wirtschaftliche Zukunft der Gesellschaft, in der wir leben, von großer Bedeutung.

Ein Konzept für die frühe mathematische Bildung sollte nicht isoliert zum Zwecke mathematischer Ziele betrachtet, sondern immer als Teil einer breit angelegten Förderung individueller Fähigkeiten begriffen werden.

Das Konzept der „Entdeckungen im Zahlenland“ wurde mit der Zielsetzung entwickelt, Kinder ab drei Jahren in die Welt der Mathematik einzuführen, dabei fachübergreifende Zusammenhänge herzustellen und allgemeine Fähigkeiten zu fördern. So kann eine frühe mathematische Bildung einen wichtigen Beitrag zur Entwicklung aller Kräfte des heranwachsenden Gehirns leisten.

Autoren:  
Kai Haferkamp  
Prof. Gerhard Preiß

Redaktion:  
Monika Janzer  
Ulrike Teufel





„Ritter Kunibert im Zahlenland“ basiert auf dem pädagogischen Konzept „Entdeckungen im Zahlenland“, das von Prof. Gerhard Preiß (Pädagogische Hochschule Freiburg) seit 1988 entwickelt und erprobt wurde.

Das Konzept dient der frühkindlichen mathematischen Bildung und wird inzwischen in mehreren tausend Kindergärten realisiert.



### Hirnforschung als wissenschaftlicher Hintergrund

*In der Zeit vom zweiten bis zum sechsten Lebensjahr verfügt das menschliche Gehirn über eine besonders hohe Formbarkeit. In dieser Zeit werden prägende neuronale Netze angelegt, die das ganze Leben lang wirksam bleiben. Gerade diese frühen Lebensjahre müssen genutzt werden, damit sich alle Anlagen optimal entwickeln.*

*Die Ideen der „Entdeckungen im Zahlenland“ sind über einen Zeitraum von 20 Jahren aus der Verbindung von Hirnforschung und Mathematikdidaktik entstanden. Prof. Gerhard Preiß hat 1988 den Begriff „Neurodidaktik“ vorgeschlagen, um die interdisziplinäre Aufgabe zu beschreiben, eine Brücke zwischen Hirnforschung und Didaktik zu errichten. Die Neurodidaktik geht von der Lernfähigkeit des Menschen aus und sucht nach den Bedingungen, unter denen sich Lernen am besten entfaltet.*

### Allgemeine Ziele

- Entwicklung und Förderung der Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten)
- Förderung der Feinmotorik und der Koordinationsfähigkeit
- Erziehung zu Aufmerksamkeit (Auswahl und Konzentration)
- Gedächtnistraining
- Nachdenken, Kreativität und Fantasie  
(Lösen von Problemen, Beschäftigung mit Geschichten)

### Mathematische Ziele

- Vertrautheit mit Eigenschaften und Anwendungen der Zahlen von 1 bis 10
- Überblick über den Zahlenraum von 1 bis 20
- Einfache Beispiele und Vorstellungen zum Rechnen
- Kennen lernen geometrischer Formen - Ebene Figuren sowie Körper im Raum
- Lösen von Problemen durch Nachdenken und Kombinieren
- Behutsame Einführung in mathematische Fachbegriffe und Symbole
- Mathematik als erfreulich, wertvoll und verständlich erleben

## 2. Elemente der „Entdeckungen im Zahlenland“

### Spielen, Erkunden und Nachahmen

Spielen beinhaltet eine Fülle von Lernmöglichkeiten. Es ist eine umfassende Betätigungsweise des Menschen, in der Denken, Handeln, Fühlen und Sprechen zum Tragen kommen. Erkunden ist für das Projekt und das Spiel „Ritter Kunibert im Zahlenland“ eine Grundtätigkeit, die von der Selbstständigkeit der Kinder (angetrieben durch ihre natürliche Neugier) ausgeht, aber auch Selbstständigkeit fördert. Nachahmen setzt sorgfältige Beobachtung voraus und gelingt nur durch eigenes und beharrliches Probieren.

### Gefühle und Fantasie

Zahlen besitzen auch eine emotionale und symbolische Bedeutung, die wir in Erzählungen, in Märchen und Liedern, aber auch in vielerlei kulturellen und religiösen Zusammenhängen vorfinden. Dieser narrative (erzählende) Aspekt entspricht einem allgemeinen Bedürfnis, das Kinder mit Erwachsenen teilen. Es ist das Bedürfnis, den abstrakten Zahlen eine Bedeutung zu geben, die mit uns und der Welt zu tun hat.

Das Märchenhafte passt zur Lebenswelt der Kinder, in der Realität und Fantasie eng miteinander verwoben sind. So jagt im Spiel der tapfere Ritter Kunibert den frechen Zahlenteufel, der sein Unwesen in den Zahlenländern treibt.

Um unterschiedliche Sinne zu stimulieren, werden Zauberkristalle ertastet, Zahlen in Bewegung umgesetzt, geometrische Formen gepuzzelt und Zahlen mit Bildern verknüpft.

### Zählen und Simultanerfassung

Die Erfahrungen, die Kinder vor der Schule mit Zahlen machen, dürfen sich nicht allein auf das „Zählen“ beschränken. Neben das „Zählen“ muss die „Simultanerfassung“ treten, also die Fähigkeit des Menschen, eine kleine Anzahl „mit einem Blick“ zu erkennen. Diese Fähigkeit zur simultanen Erfassung einer Anzahl ist für ein Verständnis der Zahlen von größter Bedeutung und darf durch das „Zählen“ auf keinen Fall in ihrer Entfaltung behindert oder sogar unterdrückt werden.

### Raumerfassung und geometrische Formen

Die enge Verbindung der Zahlen mit Raumerfahrung und mit geometrischen Formen ist ein Hauptanliegen dieses Projekts. Je jünger Kinder sind, desto wichtiger ist der Bezug zu einem vertrauten Raum und zu markanten geometrischen Formen.

Zahlen begegnen uns in geometrischen Zusammenhängen – eben oder räumlich: Dreieck, Viereck, Siebeneck oder Tetraeder und Würfel. Geometrische Figuren sind eine bedeutende Grundlage für unsere Vorstellungen von den Zahlen und sollten deshalb den Kindern vertraut gemacht werden.

## 3. Spielideen

Über die dem Spiel „Ritter Kunibert im Zahlenland“ beiliegenden Spielregeln hinaus bietet das umfangreiche Spielmaterial noch viele weitere Lern- und Spielmöglichkeiten, die dem Alter und dem Lernfortschritt des einzelnen Kindes angepasst werden können.



In den Info-Kästen finden Sie weitere Spieltipps und Förderhinweise.

Auf den folgenden Seiten finden Sie Vorschläge für Spiele, die Sie mit dem Material zusätzlich spielen können. Diese eignen sich insbesondere auch für größere Gruppen.

Sind die Kinder mit den Spielregeln vertraut, dann können sie natürlich auch ohne die Mithilfe eines Erwachsenen spielen oder Spiele nach eigenen Regeln erfinden. Erobern Sie zusammen mit Ihren Kindern und mit Ritter Kunibert spielerisch die Welt der Zahlen!



„Seid freundlich zu den Zahlen, dann sind die Zahlen auch freundlich zu euch.“

Gerhard Reiß, 2006



# Ritter Kunibert im Zahlenland

Zahlen von 1–10 erleben und verstehen

## Dieses Lernspiel fördert:

- Zahlen und Formen
- Erstes Zählen
- Kreativität

Autoren: Kai Haferkamp, Prof. Gerhard Preiß  
Illustration: Joachim Krause  
Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign  
Ravensburger® Spiele Nr. 25020 2



## Spielidee 1:

### Ritter Kunibert auf Reisen

Spiel für 2 bis 10 Kinder **ab 4 Jahren**

Ritter Kunibert ist gerne unterwegs und reist am liebsten von Zahlenland zu Zahlenland. Überall gibt es Besonderheiten zu entdecken: Tiere, Pflanzen, Menschen oder Gegenstände. Seinen Freunden erzählt er hinterher von seinen Erlebnissen. Diese hören ihm gespannt zu, wenn er von den Zahlenländern berichtet.

#### Was wird gefördert?

- Zahlverständnis
- Beobachtungsgabe
- Konzentration und Fantasie

**Ziel des Spiels** ist es, die Zahlenländer kennen zu lernen, indem ihnen bestimmte Dinge, Personen, Pflanzen und Tiere zugeordnet werden.

#### Vorbereitung des Spiels

Nehmen Sie die zehn Zahlenländer mit den Landes-toren und Ritter Kunibert aus der Schachtel. Bauen Sie die Zahlenländer gemeinsam mit den Kindern auf. Ordnen Sie diese kreisförmig im Uhrzeigersinn an und achten Sie auf die richtige Reihenfolge. Das restliche Material bleibt in der Schachtel.

#### Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Fordern Sie das Kind, das an der Reihe ist, auf, Ritter Kunibert zu nehmen und ihn auf den Vorhof des Einerlandes zu stellen.

Es soll die Fahnen mit den Motiven betrachten und den anderen berichten, was Ritter Kunibert hier sehen kann: „Ritter Kunibert besucht das Einerland.

Hier sieht er ein . . . . .“  
(Zum Beispiel: „Einhorn“).



Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe. Es stellt Ritter Kunibert ins Zweierland und erzählt ebenso, was es hier zu entdecken gibt. Aufgepasst! Es muss immer beim Einerland begonnen werden, also:

„Ritter Kunibert besucht das Einerland.  
Hier sieht er ein Einhorn.“  
„Ritter Kunibert besucht das Zweierland.  
Hier sieht er einen . . . . .“  
(Zum Beispiel: „Storch“).



Sollte ein Kind bei der Aufzählung nicht mehr wissen, was Ritter Kunibert in den Zahlenländern entdeckt hat oder etwas Falsches nennen, so ist sein Vorgänger noch einmal dran. Er wiederholt seine Reiseentdeckungen und das Kind, das den Fehler machte, versucht sein Glück von neuem.

### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald Ritter Kunibert alle zehn Zahlenländer besucht und von seinen Reiseeindrücken erzählt hat.



*Bei der nächsten Reise entdeckt Ritter Kunibert Dinge, die nicht auf den Fahnen abgebildet sind. Welche könnten das sein?*



*Da die langen Reisen für Ritter Kunibert sehr anstrengend sind, beschließt er, längere Zeit in einem Zahlenland zu bleiben. Wählen Sie ein Zahlenland aus, zum Beispiel das Dreierland. Ermuntern Sie die Kinder, nur Dinge zu nennen, die in diesem Zahlenland zu entdecken sind!*

### Spielidee 2: Wem gehört dieser Beutel?

Spiel für 2 bis 6 Kinder **ab 4 Jahren**

Der freche Zahlenteufel hat den Beutel mit den Zauberkristallen stibitzt. Da ihm Ritter Kunibert schon auf den Fersen ist, stolpert er und verliert den Beutel. Ritter Kunibert findet ihn, schaut hinein und bringt ihn zurück. Aber wer ist der richtige Besitzer der Zauberkristalle?

#### Was wird gefördert?

- Simultanerfassung und Abzählen
- Tastsinn
- Plus und Minus im Zahlenraum von 1 bis 10

**Ziel des Spiels** ist es, die Zauberkristalle dem richtigen Zahlenland zuzuordnen.

#### Vorbereitung des Spiels

Für dieses Spiel benötigen Sie das gesamte Spielmaterial. Legen Sie die runde Ablagetafel in die Tischmitte. Bauen Sie die Zahlenländer von 1 bis 10 auf. Ordnen Sie diese um die Ablagetafel herum an und achten Sie auf die richtige Reihenfolge.

#### Los geht's!

Bestimmen Sie einen Spieler, der den Zahlenteufel spielen darf. Die restlichen Kinder sollen sich umdrehen. Fordern Sie den Zahlenteufel auf, den Stoffbeutel zu nehmen und eine beliebige Anzahl von Zauberkristallen hineinzulegen. Der gefüllte Beutel kommt auf die Ablagetafel in der Tischmitte und der Zahlenteufel ruft: „Wem gehört dieser Beutel?“



Alle anderen Kinder dürfen sich nun wieder umdrehen. Das erste Kind in der Reihe darf Ritter Kunibert spielen, nimmt den Beutel und greift mit der Hand hinein.



Es nimmt alle Zauberkristalle heraus und schaut, wie viele es in der Hand hält. Fordern Sie Ritter Kunibert nun auf, zum entsprechenden Zahlenland zu reiten und die Steine dorthin zurückzubringen. Findet Ritter Kunibert zum Beispiel drei Zauberkristalle in dem Beutel vor, so ist der König des Dreierlandes der Besitzer und Ritter Kunibert reitet zum Dreierland. Die Zauberkristalle werden in den Löchern vor dem Tor abgelegt.

- Sind alle Löcher gefüllt und ist kein Zauberkristall übrig, erhält Ritter Kunibert zum Dank einen Zahlentaler. Nun darf er in die Rolle des Zahlenteufels schlüpfen und eine neue Anzahl von Zauberkristallen in den Beutel packen.
- Bleiben Zauberkristalle übrig oder Löcher leer, erhält er keinen Zahlentaler. Das nächste Kind ist an der Reihe. Es schlüpft in die Rolle des Zahlenteufels und füllt Zauberkristalle in den Beutel.

#### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Zahlentaler verteilt sind. Das Kind mit den meisten Zahlentalern gewinnt das Spiel.



*Fordern Sie das Kind, das Ritter Kunibert spielt, auf, die Zauberkristalle nicht aus dem Beutel zu holen, sondern von außen die richtige Anzahl zu ertasten.*



Direkt im Anschluss an das Zurückbringen des Beutels in das richtige Zahlenland kann Folgendes gespielt werden:

Die Zauberkristalle werden wieder in den Beutel zurückgelegt. Das Kind, das Ritter Kunibert spielte, kann nun zwischen **zwei Aktionen** wählen:

- entweder weitere Zauberkristalle in den Beutel legen oder
- aus dem Beutel herausnehmen.

Das Kind soll diese Aktion den anderen Kindern mitteilen. Es legt beispielsweise weitere zwei Zauberkristalle für alle gut sichtbar in den Beutel und sagt: „Ich lege noch **zwei Zauberkristalle** in den Beutel. Wem gehört der Beutel jetzt?“

Oder es nimmt beispielsweise drei Zauberkristalle für alle gut sichtbar heraus und sagt: „Ich nehme **drei Zauberkristalle** heraus. Wem gehört der Beutel jetzt?“

Der linke Nachbar rechnet nun, wie viele Zauberkristalle sich im Beutel befinden und nennt das Ergebnis. Er reitet zum entsprechenden Land und legt die Zauberkristalle zur Kontrolle in die Löcher vor dem Tor. Dieser Spieler erhält, wenn er es richtig gemacht hat, einen Zahlentaler.

### Spielidee 3:

#### Hört ihr, wo ich bin?

Spiel für 4 bis 10 Kinder **ab 4 Jahren**

Die Bewohner der Zahlenländer freuen sich über jeden Besuch des tapferen Ritter Kunibert. Nicht verwunderlich, wo er doch immer stibitzte Zauberkristalle oder Landeskronen zurückbringt. So wird er immer mit großem Applaus begrüßt. Es versteht sich natürlich von selbst, dass die Bewohner des Fünferlandes genau fünf Mal klatschen oder die Bewohner des Neunerlandes neun Mal.

#### Was wird gefördert?

- Zählen von 1 bis 10
- Klatschen von 1 bis 10
- Wahrnehmung (Hören)

**Ziel des Spiels** ist es, Zahlen über das Hören bzw. das Klatschen zu verinnerlichen.

#### Vorbereitung des Spiels

Für dieses Spiel benötigen Sie die Zahlenländer von 1 bis 10, die Spielfigur Ritter Kunibert und die Zahlentaler. Bauen Sie die Zahlenländer von 1 bis 10 auf. Ordnen Sie diese kreisförmig an und achten Sie auf die richtige Reihenfolge. Stellen Sie Ritter Kunibert neben den Aufbau und legen Sie die Zahlentaler bereit.

Reisen Sie zur Vorbereitung gemeinsam mit Ritter Kunibert und den Kindern durch die Zahlenländer. Stellen Sie dann Ritter Kunibert auf den Vorhof zum Einerland. Um eingelassen zu werden, muss am Landestor in der entsprechenden Anzahl geklatscht werden, also ein Mal. Fordern Sie die Kinder auf, mit Ihnen gemeinsam zu klatschen. Ein kleines Signal oder ein Hinweis zum gemeinsamen Start verhindert ein Durcheinander.

Nun geht's weiter zum Zweierland. Stellen Sie Ritter Kunibert auf den Vorhof zum Zweierland. Auch hier stehen Sie vor dem Tor und klatschen zusammen mit den Kindern in der erforderlichen Anzahl, also zwei Mal usw.

#### Los geht's!

Wählen Sie ein Kind aus, das in dieser ersten Runde Ritter Kunibert sein soll. Dieses soll sich umdrehen, so dass es die Gruppe nicht sehen kann.

Fordern Sie die restlichen Kinder auf, die Spielfigur Ritter Kunibert wortlos in ein beliebiges Zahlenland zu stellen. Anschließend wird er in diesem Zahlenland wie üblich begrüßt, also mit Applaus. Steht Ritter Kunibert im Achterland, klatschen die Kinder also acht Mal, möglichst gleichzeitig. Geben Sie den Kindern hierfür ein Startsignal. Nun fragen sie im Chor: „Ritter Kunibert, wo bist du?“

Wenn Ritter Kunibert die Ohren gespitzt hat, kann er das sicherlich richtig beantworten. Ruft er das richtige Land, also „im Achterland“, erhält er einen Zahlentaler. Natürlich kann er sich auch selbst davon überzeugen, ob die Spielfigur in dem von ihm genannten Zahlenland steht. Nennt er das falsche Zahlenland, erhält er leider keinen Zahlentaler.

Reihum schlüpfen die Kinder in die Rolle von Ritter Kunibert.

#### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald jedes Kind Ritter Kunibert gespielt hat oder sobald keine Zahlentaler mehr da sind.



Anstatt zu klatschen, können die Bewohner der Zahlenländer auch Instrumente wie Klangstäbe, Triangeln, Trommeln oder Rasseln verwenden.







Ritter Kunibert geht auf die Reise durch die Zahlenländer. Ein Kind führt die Spielfigur, die anderen klatschen reihum. Klatscht zum Beispiel das erste Kind drei Mal, so stellt das Kind am Zug Ritter Kunibert ins Dreierland.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe. Es klatscht beispielsweise acht Mal, also reitet Ritter Kunibert ins Achterland. Erst, wenn alle Kinder geklatscht haben, wird ein neuer Ritter Kunibert bestimmt, für den die Reiseroute geklatscht wird.



Geben Sie den Kindern dabei Tipps, wie sie die richtige Krone finden: Form, Anzahl der abgebildeten Edelsteine und die Ziffern auf der Rückseite geben Hinweise. Stellen Sie Ritter Kunibert in die Tischmitte, so dass ihn jedes Kind gut erreichen kann. Der Zahlenteufel wird neben das Spiel gestellt.

#### Spielidee 4: Fehlerteufel

Spiel für 2 bis 6 Spieler **ab 5 Jahren**

Oh je! Der Zahlenteufel bringt in den Zahlenländern einiges durcheinander. Er hat doch tatsächlich die Landeskronen vertauscht. Ritter Kunibert möchte die Landeskronen wieder in die richtigen Länder zurückbringen. Die Kinder können ihm dabei helfen.

#### Was wird gefördert?

- Geometrische Formen
- Konzentration
- Wahrnehmung

**Ziel des Spiels** ist es, den Zahlenländern wieder ihre passenden Landeskronen zurückzubringen.

#### Vorbereitung des Spiels

Nehmen Sie die zehn Zahlenländer, die Landeskronen, Ritter Kunibert und den Zahlenteufel aus der Schachtel. Bauen Sie die Zahlenländer 1 bis 10 gemeinsam auf. Ordnen Sie diese kreisförmig an und achten Sie auf die richtige Reihenfolge.

Fordern Sie die Kinder auf, die Landeskronen zu den jeweiligen Zahlenländern zu legen. Die Kronen werden noch nicht in die Ausstattungen eingepuzzelt.

#### Los geht's!

Das jüngste Kind beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Das Kind nimmt den Zahlenteufel zu sich und stellt ihn vor sich ab. Alle anderen Spieler drehen sich um. Das Kind vertauscht nun zwei beliebige Landeskronen miteinander, dann ruft es: „Der Zahlenteufel war da!“ Die anderen Spieler drehen sich wieder um und versuchen nun blitzschnell zu erkennen, welche Landeskronen der Zahlenteufel vertauscht hat.

Das Kind, das die richtige Lösung weiß, greift nach der Spielfigur Ritter Kuniberts und sagt die Lösung. Fordern Sie die Kinder auf, gemeinsam zu überprüfen, ob die Lösung stimmt.

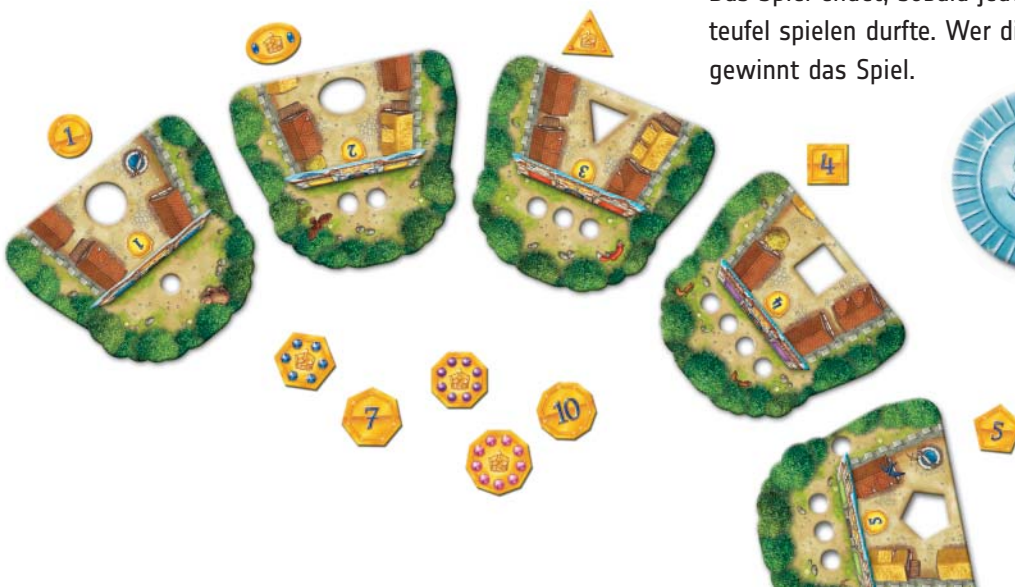


Dazu werden die beiden Landeskronen in die Ausstattungen gepuzzelt: Hat das Kind die richtigen Kronen gefunden, darf es sich als Belohnung einen Zahlentaler nehmen.

Hat es die falschen Kronen benannt, versuchen die Kinder gemeinsam, die vertauschten Kronen zu finden und in die jeweiligen richtigen Länder zurückzubringen. Die Landeskronen werden im Anschluss daran wieder vor die Tore gelegt.

#### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald jedes Kind einmal den Zahlenteufel spielen durfte. Wer die meisten Zahlentaler hat, gewinnt das Spiel.



### Spielidee 5: Auf einen Blick!

Spiel für 2 bis 6 Spieler **ab 5 Jahren**

#### Was wird gefördert?

- Simultanerfassung

Der freche Zahlenteufel versteckt die Zauberkristalle unter dem Stoffbeutel und zeigt sie nur kurz. Wer erkennt auf einen Blick die Anzahl der Kristalle?

**Ziel des Spiels** ist es, die Anzahl der Zauberkristalle so schnell wie möglich zu erfassen und nach dem richtigen Waldplättchen zu greifen.

#### Vorbereitung des Spiels

Für dieses Spiel nehmen Sie den Zahlenteufel, die Zauberkristalle, den Stoffbeutel und die Waldplättchen aus der Schachtel. Die Zauberkristalle werden zunächst in den Stoffbeutel gelegt, die Waldplättchen werden mit den Tieren nach oben in der Tischmitte ausgelegt.

#### Los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt den Zahlenteufel und den Stoffbeutel mit den Zauberkristallen zu sich. Die anderen Kinder drehen sich um. Fordern Sie nun das Kind mit dem Zahlenteufel auf, Zauberkristalle aus dem Beutel zu greifen und diese in die Tischmitte zu legen. Anschließend werden die Kristalle mit dem Stoffbeutel abgedeckt. Die anderen Kinder dürfen sich nun wieder umdrehen. Das Kind mit dem Zahlenteufel hebt nun den Stoffbeutel kurz an, damit alle anderen Kinder einen kurzen Blick darauf werfen können. Wer greift am schnellsten nach dem passenden Waldplättchen? Die Ziffer auf dem Waldplättchen muss mit der Anzahl der Zauberkristalle übereinstimmen. Stimmt das Ergebnis, bekommt das Kind mit dem Waldplättchen einen Zahlentaler. Stimmt das Ergebnis nicht, bekommt das Kind mit dem Zahlenteufel einen Zahlentaler.



#### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald jedes Kind einmal den Zahlenteufel spielen durfte. Das Kind mit den meisten Zahlentalern gewinnt das Spiel.

spielend  
**NEUES  
LERNEN**

Die neue  
Lernspielreihe  
von  
**Ravensburger**

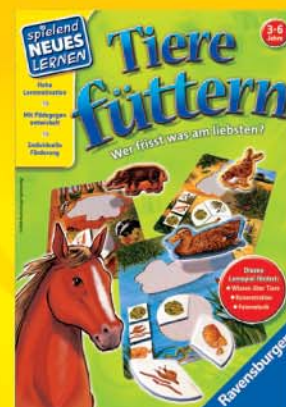
*Stärken stärken – so heißt das Motto unserer Lernspielreihe, die als einzigartiges Gesamtkonzept die individuelle Förderung von Kindern unterstützt.*



**Schloss Silbenstein**  
Ravensburger® Spiele Nr. 25002 8



**Colorama**  
Ravensburger® Spiele Nr. 25066 0



**Tiere füttern**  
Ravensburger® Spiele Nr. 25035 6